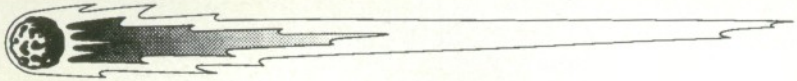
JALECO™

NES-JM-ESP/ESP

Maniac Mansion™

Boxoft Image To PDF
Demo. Purchase from

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Este sello garantiza que Nintendo® ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System™, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

GRACIAS POR ADQUIRIR "MANIAC MANSION" DE JALECO. ES UNO DE LOS MUCHOS Y EXCITANTES JUEGOS QUE LANZAMOS PARA TU NES.

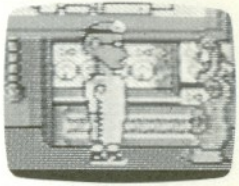
INDICE — PAGINA

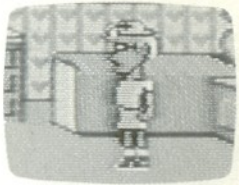
Maniac Mansion 3
Comienzo del juego 7
Elige tu equipo 8
Cómo jugar 9
Secuencias 13
Cosas que debes intentar 14
Palabras y claves 15
Llaves, llaves, llaves 16
Personajes 17
Trucos 18
Cuida de tu juego 19

MANIAC MANSION

Hay una gente muy extraña viviendo en Maniac Mansion: El dr. Fred, un psiquiatra "retirado" que se ha convertido en un científico loco; Edna, una ex-enfermera tan rara como el doctor; el extraño Ed, un adolescente con un hamster como mascota; el difunto tío Ted, el tentáculo, y alguien -o algo-más ... ¿Y qué hace una preciosa animadora llamada Sandy en esta casa?

Tu objetivo es conducir a un equipo de adolescentes locales (incluyendo al novio de Sandy, Dave) por la mansión para rescatar a Sandy. Al ir explorando, conocerás a todos los extraños habitantes de la mansión, y descubrirás la ambición del dr. Fred por controlar el mundo.

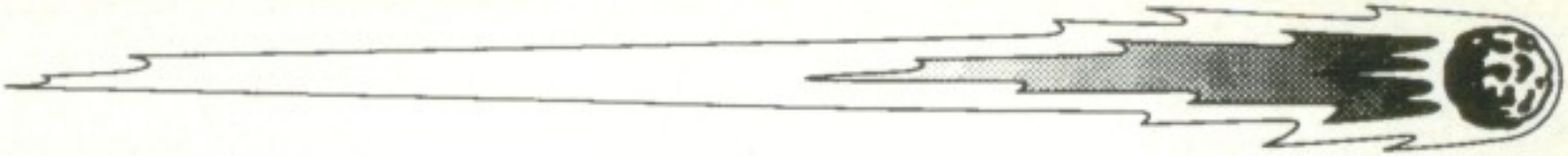


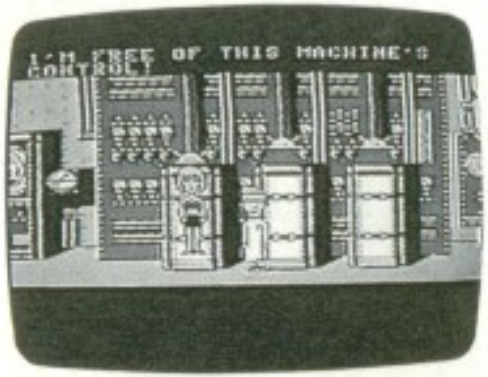


Encontrarás que cada uno de los siete muchachos en que puedes convertirte tiene unas determinadas habilidades, talentos y puntos débiles. Y cada uno de los chiflados personajes que ocupa la mansión tiene sus objetivos y deseos que pueden resultarte una ayuda o un obstáculo, dependiendo de cómo te las arregles. La historia -y tu intento de rescatar a Sandy- dependerán de los muchachos que elijas y de cómo actúes con la gente y las cosas dentro de la propia mansión.

Cada una de las posibles historias de **"Maniac Mansion"** es realmente un complejo laberinto compuesto de laberintos menores. De vez en cuando aparecerán secuencias que revelarán pistas sobre el juego, así como lo que ocurre en otras partes.

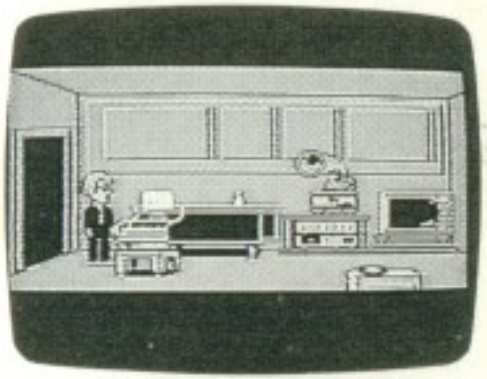
Al descubrir los laberintos menores que componen cada historia, verás que tienes que resolver la mayoría en un determinado orden. Puede haber varios modos de hacer algo - pero, por supuesto, siempre se puede hacer mejor. ¡Buena suerte!



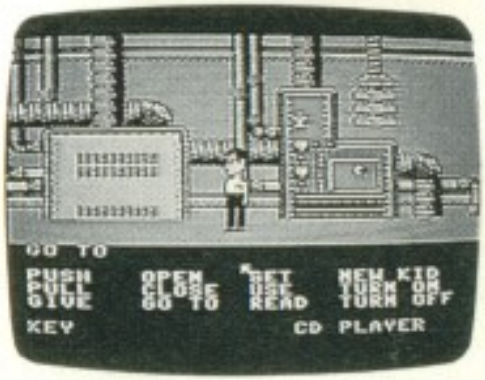

I'M FREE OF THIS MACHINE'S
CONTROL

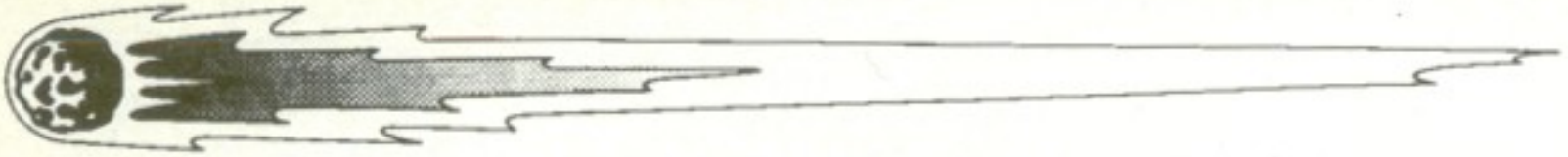
SECRET LAB
GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
CD PLAYER

PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
KEY
CD PLAYER



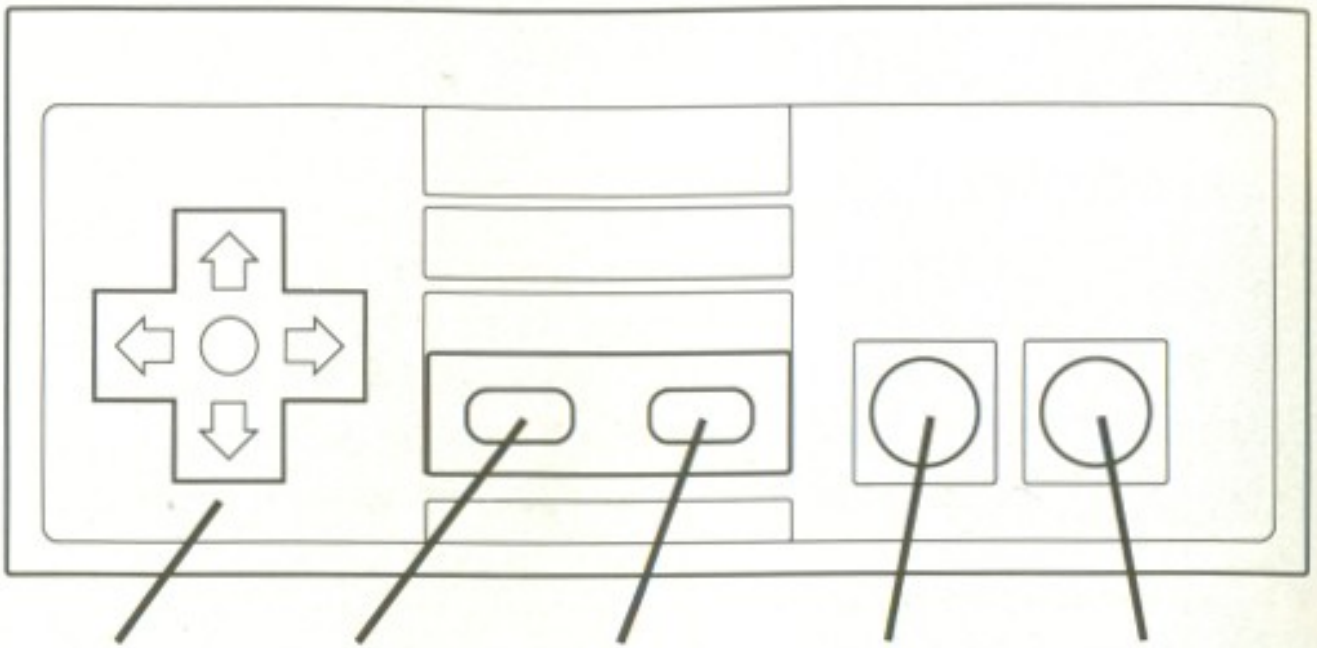
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OF
CD PLAYER


GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
KEY
CD PLAYER



COMIENZO DEL JUEGO

Pulsa B para pasar de la pantalla de titulo a la pantalla de selección de personajes.



ELIGE TU EQUIPO

Mediante el bloque de control, mueve el cursor por los retratos de los muchachos, y pulsa A cuando el cursor esté colocado sobre el que quieras ser. Verás una breve biografia de este muchacho en la parte superior de la pantalla. Dave (el novio de Sandy) siempre estará en tu equipo, de modo que puedes seleccionar a dos más. Los dos primeros que elijas se iluminarán con un borde blanco, como el de Dave. El borde blanco significa que el personaje del dibujo ha sido seleccionado para tu equipo. Si quieres cambiar tu elección, simplemente vuelve a pulsar el botón A cuando el cursor esté sobre el muchacho del que te quieres librar. El borde blanco desaparecerá, y podrás elegir otro personaje. Puedes ganar el juego con cualquier equipo, pero la historia principal y muchos de los laberintos que tengas que resolver serán distintos para cada combinación. Una vez que hayas completado tu selección, coloca el cursor sobre el icono START y pulsa el botón A.

COMO JUGAR

Después de la pantalla de titulo, verás a tu equipo situado en la carretera situada al lado de la mansión. Cuando todos ellos giren y se coloquen de cara a ti, dirigirás a Dave (puedes controlar a otro muchacho si lo deseas - ver pg. 15).

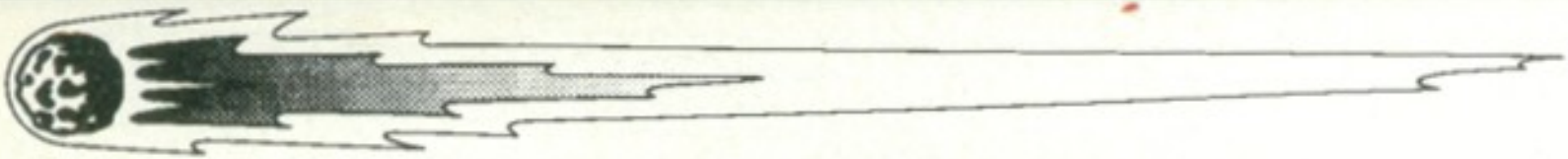
1. **La linea de mensaje** es la linea situada en la parte superior de la pantalla. En ella aparecerá cualquier cosa que diga un personaje, asi como los mensajes relacionados con el juego (por ejemplo, "SELECCIONA A OTROS DOS MAS APARTE DE DAVE").

2. **La ventana de animación** es la parte más grande de la pantalla, donde aparece el mundo animado del interior de la mansión. Muestra la "visión de la cámara" de la pantalla en la que se encuentra el personaje que esté en activo en ese momento.

3. **La linea de órdenes** está situada directamente debajo de la ventana de animación. Se utiliza para construir las frases que indiquen a los personajes lo que deben hacer.

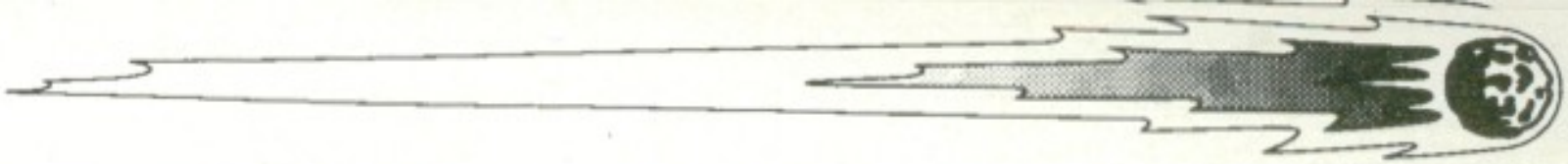
4. **Los verbos** deben seleccionarse de entre los grupos de palabras situados en las columnas que se encuentran bajo la linea de órdenes. Siempre podrás ver todos los verbos que se utilizan en este juego - no cambiarán aunque el juego avance. Para seleccionar un verbo, coloca el cursor sobre la palabra y pulsa A. En el caso de los verbos utilizados con más frecuencia (o sea, Get, Open y Use) puedes seleccionarlos automáticamente pulsando la clave seleccionada. Cada vez que pulses Select activarás uno de estos tres verbos.

5. **El inventario** es la zona situada debajo de los verbos. Cada personaje de tu equipo tiene su propio inventario. Se encuentra vacio al comenzar el juego (excepto por el CD de cada personaje - ver pg.18); se añade el nombre de un objeto al inventario cada vez que un personaje lo coge durante el juego. No hay limite de objetos para los personajes. Cuando hay más de cuatro objetos en un inventario, aparece una flecha en medio de la lista. Utilizala para pasar la lista hacia adelante o hacia atrás.



Los nombres, (objetos) pueden seleccionarse de dos maneras. Puedes seleccionar un nombre colocando la flecha sobre un objeto en la pantalla de animación y pulsando A. La mayoria de los objetos de la mansión, y todos los objetos útiles que veas en el juego, tienen nombre. Si un objeto tiene nombre, aparecerá en la linea de órdenes cuando coloques el cursor sobre él y pulses A. También puedes seleccionar nombres colocándote sobre las palabras del. inventario.

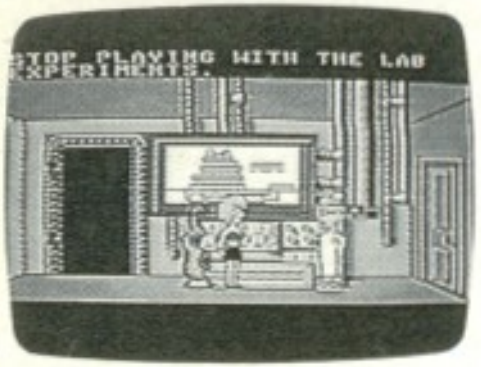
Para mover un personaje por la pantalla, coloca el cursor en la zona de la ventana de animacion donde quieras que vaya. Pulsa el botón A cuando el cursor se halle en el sitio apropiado. Tu personaje se colocará alli automáticamente, siempre que pueda.



Para decir a uno de los muchachos que lleve a cabo las órdenes que acabas de darle en la linea de órdenes, pulsa el botón A cuando el cursor esté colocado sobre el último objeto que aparezca en la frase. Por ejemplo: Quieres que Dave introduzca la llave en la cerradura. Pulsa el botón A cuando la flecha esté colocada sobre el verbo "use". Entonces coloca el cursor sobre la llave en el inventario de Dave, y pulsa A. Finalmente, coloca el cursor en la puerta de la ventana de animación. Asegúrate de que en la linea de órdenes aparezca "Use key in door" y pulsa el botón A.

Uso de los verbos USE, OPEN o GET. Un modo más rápido de formar una frase utilizando los verbos más comunes en Maniac Mansion: USE, OPEN y GET. Simplemente coloca el cursor sobre el objeto que quieras incluir en la frase (como, por ejemplo, "radio"). Pulsa el botón Select para mover el cursor entre los verbos USE, OPEN y GET. Pulsa el botón A cuando hayas insertado el verbo deseado en la frase. Por ejemplo: USE Doorbell.

Este uso especial del botón Select te permite abrir puertas, coger y utilizar objetos más rápidamente sin necesidad de "activarlos" previamente (o los objetos que ya hayan sido activados).



SECUENCIAS

Las secuencias son cortas escenas de animación -como imágenes de una pelicula- que pueden darte pistas e información sobre los personajes. Cuando estés viendo una secuencia, no dirigirás la acción, de modo que desaparecerá el texto situado bajo la ventana de animación. Puedes pasar una secuencia más rápidamente pulsando el botón B.

COSAS QUE DEBES INTENTAR

Lee la señal de la verja. Coloca el cursor en el verbo "read" y pulsa A. Señala a la señal y pulsa A. Dave caminará sobre la señal y te dirá lo que pone en la linea de mensajes.

Haz que Dave camine hacia la mansión, colocando la flecha en el borde izquierdo de la pantalla y pulsando A. Haz que siga caminando hacia la izquierda hasta que se encuentre delante de la mansión.

Para entrar en la mansión, inténtalo con la frase "Pull door mat."

Primero, selecciona "Pull" colocando el cursor sobre la palabra de la lista de verbos y pulsando A una vez. Aparecerá "Pull" en la linea de mensaje.

Segundo, selecciona el tirador colocando el cursor sobre "mat" y pulsando A. Aparecerá "Pull door mat." en la linea de mensaje, y si pulsas A se completará la frase.

Tercero, si empujas el tirador aparecerá la llave que necesitas para entrar en la mansión.

PALABRAS Y CLAVES

NEW KID - Selecciona "New Kid" del menú para que aparezca la lista de muchachos que componen tu equipo.Coloca el cursor sobre el muchacho que quieras activar y pulsa el botón A.

No olvides que necesitas otros dos miembros de tu equipo para intentar rescatar a Sandy. Cada muchacho es parte vital de tu equipo. Tu misión será averiguar cómo pueden ayudar .

BOTON START - Pulsando el botón Start en cualquier momento del juego, pasarás a la pantalla para salvar el juego.

Hay cuatro modos de salvar el juego:

BACK TO THE MANSION - Te volverá a colocar donde estabas al principio del juego en que te encuentras.

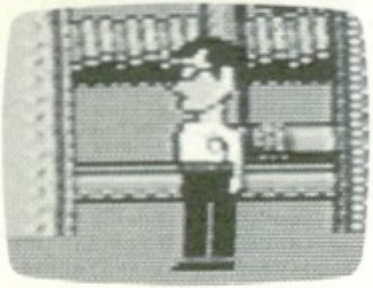
SAME GAME - Salva tus avances en el juego en que te encuentras.

RESTORE SAVED GAME - Te colocará en el punto en que te encontrabas cuando salvaste el juego por última vez.

NES GAME - Vuelve a comenzar el juego.

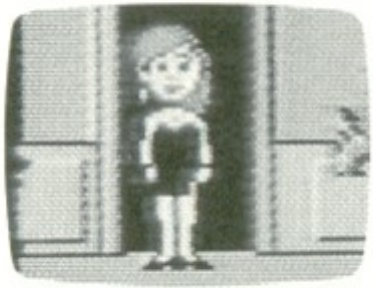
LLAVES, LLAVES, LLAVES - Hay varias llaves dentro de la mansión - y todas tienen un propósito específico.

¿Qué hacen los muchachos? - Todos ellos tienen una habilidad, y al seleccionar tu equipo es importante que las conozcas. Aqui tienes una lista de lo que pueden hacer:



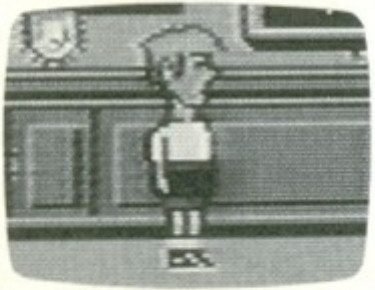
Bernard puede arreglar cosas si cuenta con las herramientas adecuadas.

Razor tiene un gran talento musical.



¡Syd también es músico!

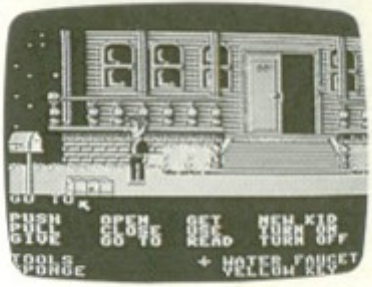
Wendy aspira a ser escritora de novelas.



Jeff sabe arreglar teléfonos.

Michael es fotógrafo, y sabe revelar peliculas.

TRUCOS

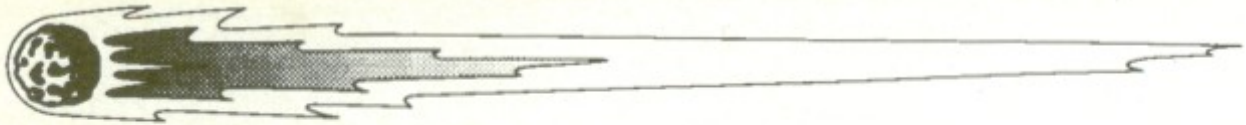


Jugadores CD - Cada muchacho está equipado con su propio reproductor de compact disc. Cuando éste se encuentre en funcionamiento, sonará una música de fondo. Si lo desactivas, el personaje no tendrá música de fondo. NOTA: Todos los muchachos tienen un compact disc. Para eliminar todas las músicas, tendrás que apagar los tres compact discs.

El paquete – Durante el juego, alguien dejará un paquete fuera de la mansión. Sabrás que está allí cuando el cartero llame a la puerta. ¡¡Coge ese paquete!! Al menos, impide que lo coja el extraño Ed. Necesitarás algo que está dentro de la caja. ¡El propio paquete también te resultará útil!

Tablón de anuncios – El póster que se incluye te dará multitud de pistas. Míralo de vez en cuando. Aquí tienes unos cuantos trucos:

- No es malo que te envíen a las mazmorras. Puede que sea incluso bueno.
- Hay un ladrillo suelto en la mazmorra.
- A veces puedes pasar a alguien haciendo que capture a un muchacho, lo que creará un desvío.
- La luz intermitente es muy útil en lugares oscuros.



CUIDA DE TU JUEGO

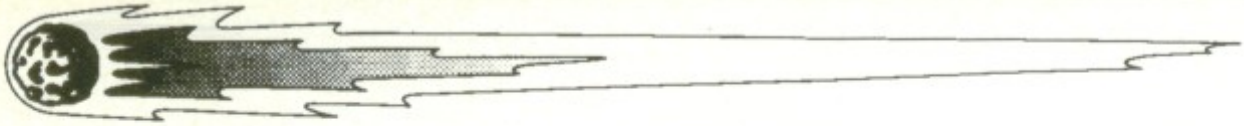
- Este cartucho Jaleco es un aparato de precisión, con complejos circuitos electrónicos. No lo guardes bajo condiciones de temperaturas extremas, ni lo golpees, ni lo dejes caer. No lo desmontes.
- No toques las conexiones ni las humedezcas o ensucies, ya que podría dañarse el circuito.
- Asegúrate siempre de que tu consola NES esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.
- A causa de la opción SALVAR EL JUEGO, mantén pulsado el botón RESET mientras sacas el cartucho.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

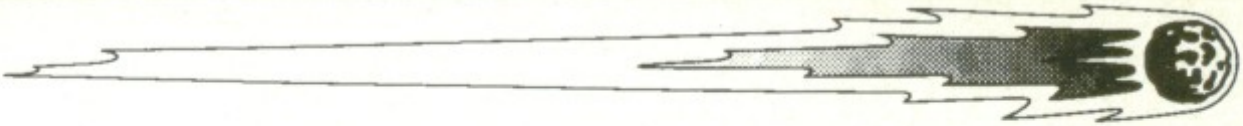
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



Trucos:

- La segunda puerta de la carcel donde hay que poner una clave la clave es 0000
- Número de teléfono 2275



JALECO™

Distribuido por

SPACO, S.A.

Avda. de la Industria, 8
Polígono Industrial de Tres Cantos
28760 Madrid

Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd.
Maniac Mansion™ is a trademark of
LucasArts Entertainment Company.
©1990 Jaleco Ltd.

Printed in Japan